## 任天堂株式会社

| | | |
|---|---|---|
| 本　　社 | 〒605 | 京都市東山区福稲上高松町60番地<br>TEL (075)541－6113番(代表) |
| 東京支店 | 〒101 | 東京都千代田区神田須田町1丁目22<br>TEL (03) 254－1781番(代表) |
| 大阪支店 | 〒542 | 大阪市南区長堀橋筋1丁目32<br>TEL (06) 245－4155番(代表) |
| 名古屋営業所 | 〒451 | 名古屋市西区幅下2丁目18番9号<br>TEL (052)571－2506番(代表) |
| 札幌営業所 | 〒060 | 札幌市中央区北九条西18丁目2番地<br>TEL (011)621－0513番(代表) |
| 岡山営業所 | 〒700 | 岡山市奉還町4丁目4番11号<br>TEL (0862)52－1821番(代表) |


© 1983 Nintendo

ファミリーコンピュータ™ディスクシステム

# 麻雀

FMC-MJA

## 取扱説明書

Nintendo®

このたびは任天堂"ファミリーコンピュータ™ ディスクシステム・麻雀（FMS-MJA）"をお買いあげいただきまして、誠にありがとうございました。

ご使用の前に取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## 目次


1．使用上の注意……P1
2．コントローラー各部の名称と操作の説明……P2～3
3．麻雀の遊び方……P4～8


# 1．使用上の注意

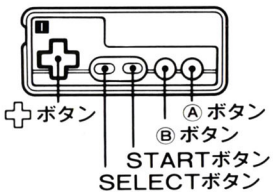
1）ディスクカードの磁気フィルム部分を直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりしないでください。故障の原因となります。

2）直射日光の当る所や熱器具（ストーブやポット）等の近く、また、湿気の多い所、ホコリやチリの多い所へは保管しないでください。

3）磁気を持っているもの（電気時計・磁石等）を近づけないようにしてください。

4）シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油では、ふかないでください。

# 2. コントローラー各部の名称と操作の説明




■牌をつもる

Ⓐボタンを押す。

■牌を捨てる

✚ボタンでカーソル(□印)を捨てる牌の上に移動し、Ⓐボタンを押す。

■ロン(つもあがり)をする

✚ボタンでモードを「アガリ」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■リーチをかける

✚ボタンでモードを「リーチ」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■ポンをする

✚ボタンでモードを「ポン」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■チーをする

✚ボタンでモードを「チー」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

■カンをする

✚ボタンでモードを「カン」に合わせ、Ⓑボタンを押す。

(注)カーソル移動は✚ボタンの左右方向、モード合わせは上下方向を押してください。

●SELECTボタン

押すと左のような画面が出ます。このボタンを押すごとに✳が移動しますので、希望する級に合わせてください。

●STARTボタン

押すと SELECT ボタンでセットした級でゲームが始まります。

《ポーズ機能》

ゲームの途中でプレイを一時中断したい時に START ボタンを押すと、チャイムがなってゲームがストップします。次に、再スタートしたい時にも押してください。前の状態からゲームが続けられます。

※ゲームの得点はリセットスイッチを押したり、電源スイッチをOFFにすると消去されます。

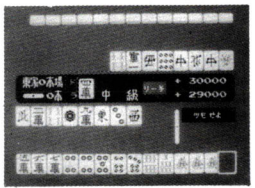
※ゲームがスタートすると、SELECTボタンは、はたらきません。

※本麻雀ゲームはⅠ・Ⅱどちらのコントローラーでもはたらきます。

※チーまたは暗槓で複数とおりの組み合わせがある場合は、「選択せよ」の表示が出て牌が緑色に変わり、点滅します。カーソルをチーまたはカンしたい牌の所へ動かし、点滅を止めてⒶまたはⒷボタンを押してください。

※リーチ直後で捨牌をする前なら、Ⓑボタンをもう1度押すことによってリーチを解除することができます。

# 3. 遊び方




**本麻雀ゲームは、初・中・上級と3つのレベルに分かれており、各級に応じてコンピュータの腕前が変わります。**

その他、各級には次のような機能があります。

**初級**：チョンボがでないように〝できません〟と表示をします。

**中級**：チョンボをした時は、親12000点・子8000点が減算されます(上級も同様)。

**上級**：約12秒の持ち時間しかありません。制限時間が過ぎると自動的に牌を切ったり、つもったりします。3秒前に警報音が鳴り、メッセージが赤色になります。

半荘は東1局→東2局→南1局→南2局で終了します。
東家(親)はあなたから始まり、1局ごとに交代します。
半荘が終った時点で持ち点の多い方が1勝となり、先に3勝した方が勝ちとなります。ただし、半荘が終った時点で同点の場合は、得点差が出るまで半々荘(親を1回ずつ)局を進めます。



## ■ルール

- 0本場～3本場までは一飜しばり、4本場からは二飜しばりです。
  (注)本場の表示は9本場を越えると順次　0、1、2…となりますが内容は10、11、12…となっています。
- リーチ棒はあがり取りです。
- くいタンヤオは有効です。
- 親があがったとき、親が聴牌で流局したとき、チョンボが出たときは連荘です。
- 先ヅケルールではありません。
- ドラはすべて現物牌です(表・ウラ・カン)。
- カンドラはソクのりです。
- カンウラドラはありません。
- ノー聴罰符は1500点です。
  但し、流局時は形式聴牌でも有効です（2飜しばりの時も同様)。
- リーチ後は手をかえられません。
- リーチ後、待ちの変わる暗槓はできません。
- ダブル役満はありません。
- 場風は東南回しです。

## ■役の種類と名称

| 種　類 | 名　称 | 飜(副露) | 条　件 |
|---|---|---|---|
| 役　満 | ダイサンゲン　(大三元) | | |
| | スーシーホウ　(四喜和) | | |
| | ツーイーソウ　(字一色) | | |
| | チンロウトウ　(清老頭) | | |
| | リュウイーソウ　(緑一色) | | 発はなくても可 |
| | スウカンツ　(四槓子) | | |
| | コクシムソウ　(国士無双) | | 門前のみ |
| | チュウレンポウト　(九連宝燈) | | マンズのみ　門前のみ |
| | ダイシャリン　(大車輪) | | ピンズのみ　門前のみ |
| | スウアンコウ　(四暗刻) | | 門前のみ |
| | テンホウ　(天和) | | 門前のみ |
| | チイホウ　(地和) | | 門前のみ |
| | レンホウ　(人和) | | 門前のみ |
| 6 飜 役 | チンイツ　(清一色) | 5 | |
| 3 飜 役 | ジュンチャン　(純全帯么) | 2 | |
| | ホンイツ　(混一色) | 2 | |
| | リャンペイ　(二盃口) | | |
| 2 飜 役 | サンショク　(三色同順) | 1 | |
| | イッツウ　(一気通貫) | 1 | 門前のみ |
| | チャンタ　(全帯么) | 1 | |
| | トイトイ　(対々和) | | |
| | ドウボン　(三色同刻) | | |
| | ショウサン　(小三元) | | |
| | ホンロウ　(混老頭) | | |
| | サンアン　(三暗刻) | | |
| | サンカンツ　(三槓子) | | |



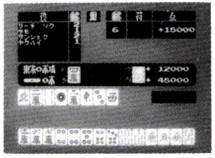
| 種　類 | 名　称 | 飜(副露) | 条　件 |
|---|---|---|---|
| 2 飜 役 | チートイツ　(七対子) | | 門前のみ |
| | ダブルリーチ　(ダブル立直) | | 門前のみ |
| 1 飜 役 | タンヤオ　(断么九) | | |
| | ピンフ　(平和) | | 門前のみ |
| | イーペー　(一盃口) | | 門前のみ |
| | リーチ　(立直) | | 門前のみ |
| | ソク | | 門前のみ |
| | ツモ　(自摸和) | | 門前のみ |
| | ハイテイ　(海底和) | | |
| | リンシャン　(嶺上開花) | | |
| | ヤクハイ　(役牌) | | |

(注)
- 四槓子は4回目の槓が成立した時点であがりとなります。
- 四暗刻は暗槓が含んでも成立します。
- 自摸和(ツモ)と平和(ピンフ)とは重複しません。
- チャンカン(槍槓)あがりはありません。

## ■チョンボの種類と内容

| チョンボの種類 | 内　容 |
|---|---|
| フリテン | あがり牌が捨ててあるのにコンピュータの捨牌であがった場合 |
| | あがり牌が捨ててあるのにリーチ後あがった場合 |
| | あがり牌が捨ててあるのにリーチ後流局した場合 |
| ヤクナシ | 役がないのにあがった場合 |
| | 二飜しばりでリーチ後確定役が二飜なかった場合 |
| ノーテン | 聴牌していないのにあがった場合 |
| | 聴牌していないのにリーチ後流局した場合 |
| | あがり牌を間違えてあがった場合 |

## ■得点について




- プレイヤーとコンピュータの持ち点は30,000点からスタートし、各あがり役に応じた配点がおこなわれます。
- 各役と得点については次の得点表どうりです。
- 符計算は1の位を切り上げます。
- 20符の時は30符に切り上げます。

## ■得点表

| 翻　符 | | 30 | 40 | 50 | 60 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 子 | 1000 | 1300 | 1600 | 1翻増し |
| | 親 | 1500 | 2000 | 2400 | (30符) |
| 2 | | 2000 | 2600 | 3200 | 1翻増し |
| | | 2900 | 3900 | 4800 | (30符) |
| 3 | | 3900 | 5200 | 6400 | 1翻増し |
| | | 5800 | 7700 | 9600 | (30符) |
| 4 | (満　貫) | 8000 | | | |
| 5 | | 12000 | | | |
| 6 | (ハネ満) | 12000 | | | |
| 7 | | 18000 | | | |
| 8 | (倍　満) | 16000 | | | |
| 9 | | 24000 | | | |
| 10 | | | | | |
| 11 | (三倍満) | 24000 | | | |
| 12 | | 36000 | | | |
| 13以上(役　満) | | 32000 | | | |
| | | 48000 | | | |

※70符は1翻増し(40符)
※80符以上は1翻増し(50符)

このゲームは麻雀4人ゲームを2人ゲームにアレンジしてあるため多少実戦ルールと異なる場合がありますので御了承ください。

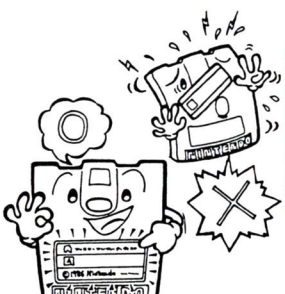


MEMO

# ディスクカード取り扱い注意事項

注意事項を守って、ディスクカードを大切に使ってください。

- ディスクカードの磁気フィルム部分に、指で直接触れたり、汚したり、また傷をつけたりは絶対にしないでください。




- シールをディスクカードに貼る場合は、指定位置へ、正しく貼ってください。(誤まった位置へ貼ったり、重ね貼りをすると故障の原因となります。)

- 直射日光の当たる所や、熱器具の側、湿気の多い所には置かないでください。

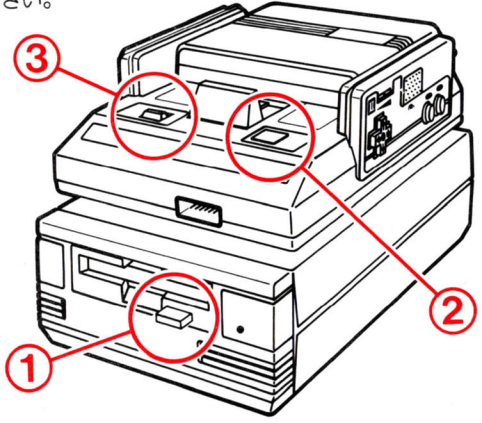
- ホコリやゴミ、チリの多い所には置かないでください。

- 磁石を近づけないでください。テレビ、ラジオ等にも磁力がありますので、注意してください。大切な記録が消えてしまうことがあります。

- 落としたり、踏んだり、強い振動やショックを与えないでください。使用しない時は、必ずプラスチックのカードケースに入れて保管してください。

## ディスクドライブの作動中ランプが点灯している時には、下記のことは絶対にしないでください。

①イジェクトボタンを押さないでください。
②ファミリーコンピュータ本体の RESET ボタンを押さないでください。
③ファミリーコンピュータ本体の電源スイッチを切らないでください。






## ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には…

ディスクシステムが正常に作動しなくなった時には、テレビ画面に異常を知らせるエラーメッセージが表示されます。
下の表を参考にして原因を調べてください。

| エラーメッセージ | 内容と対処方法 |
|---|---|
| DISK SET<br>ERR. 01 | ディスクカードが正しくセットされていません。 |
| BATTERY<br>ERR. 02 | ディスクドライブの電圧が規定値以下です。乾電池を新しいものに交換してください。 |
| A, B SIDE<br>ERR. 07 | 指定と違う面がセットされています。 |
| DISK NO.<br>ERR. 08 | 違った順番のディスクカードがセットされています。 |
| DISK TROUBLE<br>ERR. 20～29 | ファミコン本体・ディスクシステム・カードを買ったお店か、任天堂へ相談してください。 |